



BUKU ANTOLOGI

KAJIAN DALAM BIDANG

ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI:

FILOSOFI , TEORI, DAN PRAKTIK

2019

Tim Perumus:
Tim Publikasi ISIPII

Antologi
Kajian dalam bidang
Ilmu Perpustakaan
dan Informasi
Filosofi, Teori, dan Praktik



ANTOLOGI KAJIAN DALAM BIDANG ILMU PERPUSTAKAAN DAN
INFORMASI:
Filosofi, Teori, dan Praktik
© 2019, ISIPII

Cetakan Pertama, Agustus 2019

ISBN: 978-602-95858-8-9

xviii + 463 hlm; 15,5 x 23 cm

Editor:

Dr. Laksmi, S.S., M.A

Dr. Rahma Sugihartati, M.Si

Dr. Tamara Adriani Salim, S.S., M.A

Dr. Nina Mayesti, M.Hum

Dr. Yohanes Sumaryanto, M.Hum

Rahmi, Ph.D.

Dr. Wiji Suwarno, M.Hum

Farli Elnumeri, M.Hum

Margareta Aulia Rachman, M.Hum

Endang Wahyulestari, S.S., M.Hum

Desain Sampul: Tim ISIPII Press

Tata Letak Isi: Moh. Mursyid



Diterbitkan Oleh:
ISIPII

Ikatan Sarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi Indonesia

Jl. Setu Raya No. 27, Jakarta Timur

Email: info@isipii.org

website: <http://isipii.org>



Departemen Ilmu Perpustakaan Dan Informasi

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Gedung VII, Lantai 1 & 2

Universitas Indonesia

Kampus Universitas Indonesia, Depok 16242

Telp. (021) 7863528, 7872353, 7873034, Faks. 7270038



APTIPI

Asosiasi Penyelenggara Pendidikan Tinggi Ilmu Perpustakaan
dan Informasi Indonesia

Kampus Fikom UNPAD, Jl. Raya Bandung - Sumedang Km.
21 Jatinangor, Sumedang, Jawa Barat

BAB 16 ~ Makna bangunan Sekolah Hogere Burgerschool Koning Willem III, gedung Perpustakaan Nasional R.I.: Kajian Arkeologi Simbolik Bagi Upaya Penetapan Sebagai Bangunan Cagar Budaya <i>Tamara Adriani Salim</i>	305
 Bagian IV ~ PERAN PERPUSTAKAAN DAN PUSTAKAWAN: TATARAN PRAKSIS	
BAB 17 ~ An Analysis Of Integrated E-Literacy Model On Prophetic-Humanization Communication Behavior <i>Ade Abdul Hak</i>	355
BAB 18 ~ Pemanfaatan Sistem Informasi Dan Komunikasi Kesehatan Jamak (Plural) <i>Wina Erwina</i>	378
BAB 19 ~ Kebijakan informasi pertanian dan penyebarannya di Indonesia: Komoditas pangan fungsional dan layanan penyuluh pertanian <i>Tri Margono</i>	394
BAB 20 ~ Praktik Pemaknaan Pemustaka Digital Natives Atas Ruang Perpustakaan <i>Endang Fatmawati</i>	420
 INDEKS.....	 452
BIOGRAFI SINGKAT PENULIS	456

BAGIAN IV
PERAN
PERPUSTAKAAN
DAN
PUSTAKAWAN:
TATARAN PRAKTIS

PRAKTIK PEMAKNAAN PEMUSTAKA DIGITAL NATIVES ATAS RUANG PERPUSTAKAAN

Endang Fatmawati

¹Universitas Diponegoro, Semarang, 50275, Indonesia

eenfat@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan gambaran yang komprehensif sekaligus melakukan analisis kritis terhadap representasi ruang perpustakaan dan praktik konsumsi oleh pemustaka *digital natives* atas ruang perpustakaan. Metode penelitian menggunakan etnografi, dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan representasi ruang menjadi dominan karena reformulasi konstruksi ruang perpustakaan awalnya adalah mengarahkan pemustaka *digital natives*. Ruang perpustakaan sebagai ruang paradoks. Ada regulasi yang bias mayoritas dan efisien yang tidak efisien. Ruang perpustakaan menjadi ruang produksi tetapi maknanya berbeda. Kapitalisasi perpustakaan menjadi dominan. Logika industrial dipakai oleh perpustakaan. Mediatisasi juga terjadi dalam konteks perpustakaan. Teknologisasi di perpustakaan memunculkan irasionalitas dan dehumanisasi sehingga mengurangi relasi sosial. Dalam praktik sosial, pemustaka *digital natives* memiliki *agency* tersendiri dalam mengkonsumsi ruang perpustakaan. Ruang perpustakaan menjadi ruang yang bisa ditembus, artinya sebagai ruang yang menghapuskan sekat antara kerja dan nonkerja. Beberapa aktivitas ketika pemustaka *digital natives* menjadikan ruang perpustakaan sebagai ruang *leisure*, yaitu: mendapatkan kebebasan dari tekanan sosial, lingkungan, dan domestik; mencari hiburan karena menggunakan ruang tidak untuk memproduksi ide tetapi untuk kesenangan yang lain; sebagai ruang katarsis, yaitu sebagai bentuk pelarian diri dari *space* yang tidak nyaman maupun dari berbagai struktur formal. Ruang perpustakaan tidak lagi menjadi ruang yang menakutkan dengan label birokrasi yang sulit, namun telah bergeser menjadi ruang publik yang dinamis dan cair. Ruang perpustakaan juga sebagai ruang alternatif untuk mencari kebebasan bagi pemustaka *digital natives* dalam melakukan aktivitas. Pemustaka *digital natives*

menggunakan ruang perpustakaan untuk *lifestyle* dan membangun distingsi. Dalam praktik sosial ruang perpustakaan merupakan ruang *community hub*.

Kata Kunci: *representasi ruang, praktik sosial, ruang perpustakaan, pemustaka digital natives*

Absract

The purpose of this study is to get a comprehensive picture while conducting a critical analysis of the representation of library space and consumption practices by digital native users of the library space. The research method uses ethnography, with data collection techniques using participant observation, interviews, and documentation. The results showed that space representation became dominant because the reformulation of the construction of the library space initially was to direct digital native users. The library space is also a paradox space. There are regulations that are majority deviation and efficient that are inefficient. The library space becomes a production space but the meaning is different. Library capitalization becomes dominant. Logic industrial is used by libraries. Mediation also occurs in the context of the library. Technologization in libraries raises irrationality and dehumanization so as to reduce social relations. In its social practice, digital native users have their own agency in consuming library space. The library space has now become an impenetrable space, meaning that it is a space that eliminates bulkhead between work and non-work. There are several activities when digital native users make library space a leisure space, such as: to get freedom from social, environmental and domestic pressures; looking for entertainment because it uses space not to produce ideas but for other pleasures; as a cathartic space, as a form of escape from uncomfortable space and from various formal structures. The library space is no longer a frightening space with difficult bureaucratic label, but has shifted into a dynamic and fluid public space. The library space is also an alternative space to find freedom for digital native users in carrying out activities. Digital native users using library space for lifestyle as a space and built distinction. In social practices the library space is also a community hub.

Keywords: *representation of space, social practices, library space, digital native users*

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini mengkaji perubahan dalam praktik pemaknaan pemustaka *digital natives* atas ruang perpustakaan. Ruang perpustakaan sebagai objek penelitian akan didekati dalam perspektif keruangan model Lefebvrian, yaitu teori produksi ruang yang digagas oleh Henri Lefebvre. Istilah *digital natives* pertama kali diperkenalkan oleh Marc Prensky pada tahun 2001.

Prensky (2001) menyebut bahwa *digital natives* adalah pemustaka yang hidup dalam dunia digital yang lahir tahun 1980 ke atas. Artinya mereka lahir di tengah pertumbuhan komputer dan internet yang sangat pesat (*net generation*). Mereka semenjak lahir sudah terpapar teknologi, dilingkupi oleh hadirnya berbagai macam gawai (*gadget*), memiliki akses kepada teknologi digital yang saling terhubung, dan mempunyai kemampuan serta pengetahuan komputer. Namun demikian, aspek kelas sosial dari *net generation* juga menentukan tingkat keterpaparan terhadap teknologi digital. Gawai diartikan sebagai suatu peranti teknologi/perkakas/alat yang selalu dibawa pemustaka *digital natives* (misalnya *smartphone*) dan secara spesifik fungsinya lebih canggih dibandingkan dengan teknologi telepon seluler yang diciptakan sebelumnya. Selanjutnya terkait dengan *digital natives*, maka sangat lekat dengan budaya generasi muda (*youth culture*). Dalam era digital, kegiatan remaja tidak jauh berhubungan dengan konsumsi dan gaya hidup. Konsumsi dalam konteks penelitian ini terkait dengan konsumsi ruang dan konsumsi gawai. Budaya konsumtif remaja pada gawai muncul sebagai dampak dari perubahan makna konsumsi, yaitu kegiatan konsumsi gawai yang berlebihan demi mengejar status sosial, gengsi, dan harga diri. Hal ini disebabkan karena sikap, pandangan, maupun pola hidup konsumtif remaja yang cenderung menginginkan sesuatu serba instan.

Praktik ruang perpustakaan menjadi praktik keruangan, yaitu untuk menjelaskan pemustaka *digital natives* melakukan apa saja selama berada di ruang perpustakaan, misalnya sekedar *browsing*, *chatting*, menonton *youtube*, *online shop*, membuka jejaring sosial, berdiskusi kelompok, maupun beragam aktivitas lainnya. rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana representasi ruang perpustakaan dengan menggunakan konsep representasi ruang Lefebvre ?
2. Bagaimana praktik konsumsi pemustaka *digital natives* atas ruang perpustakaan ?

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Triadik Teori Ruang Henri Lefebvre

Pemilihan teori produksi ruang Lefebvrean didasarkan pada anggapan bahwa teori tersebut relevan untuk kajian keruangan termasuk ruang perpustakaan. Henri Lefebvre adalah salah satu filsuf kiri Perancis dan salah seorang teoritikus neo-Marxian yang cukup berpengaruh dengan salah satu karyanya yang penting yakni *The Production of Space* (1991). Karya ini menjadi karya terakhirnya sebelum meninggal pada tahun 1991.

Produksi ruang sosial merupakan gagasan Lefebvre yang terinspirasi

oleh gagasan Marx tentang produksi dalam kapital masyarakat industri. Barometer dari proses sosial masyarakat industri adalah unsur keuntungan kapital seperti uang, menggantikan hubungan keluarga, ras, agama, sehingga Marx mengkategorikan sebagai *production of capital* dalam masyarakat modern.

Konsep *triadic* mengenai ruang menurut Lefebvre (1991) menyadarkan tentang pemahaman sejarah ruang. Bagaimana ruang-ruang itu hadir dan dihadirkan, kemudian bagaimana produksi sosial atas ruang perpustakaan terkait dengan mode produksi dan budaya di dalamnya akan mengungkap perubahan dalam produksi ruang dan demikian sebaliknya. Mengenai karakter dari *triadic* dapat dilihat pada Tabel I.1 berikut:

Tabel I.1 Karakter *Spatial Triads*

No	Dimensi	Karakter
1.	<i>Spatial Practice</i>	<i>Perceived</i>
2.	<i>Representations of Space</i>	<i>Conceived</i>
3.	<i>Representational Space</i>	<i>Lived</i>

Sumber: Lefebvre (1991).

Triad konseptual tersebut yang kemudian dimaksud sebagai praktik memproduksi ruang yang dilakukan oleh manusia melalui relasi produksi pada sebuah relasi dan praktik sosial. Ketiga dimensi ruang Lefebvre tersebut secara etnografi akan dideskripsikan tentang bagaimana ruang perpustakaan dimaknai dan bagaimana ruang perpustakaan dihidupi oleh pemustaka *digital natives*. Dalam pandangan Lefebvre, dalam ruang sosial ada suatu realitas yang diyakini memiliki level-level ruang, seperti:

1. Level persepsi (*perceived*), yaitu ruang perpustakaan dapat dipersepsi oleh semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba). Bangunan persepsi merupakan komponen integral dalam praktik sosial yang langsung terhubung dengan elemen material ruang.
2. Level konsepsi (*conceived*), yaitu sebuah ruang tidak bisa dipersepsi jika tidak ada konsepsi atas keruangannya. Jadi ketika konsepsi ruang perpustakaan telah terbentuk maka level keruangannya akan dibatasi dan dilambangkan sebagai pra-asumsi pikiran yang terhubung dengan produksi pengetahuan (keruangan).
3. Level pengalaman (*lived*), yaitu status sebuah ruang tidak cukup syarat jika eksistensinya terbatas persepsi dan konsepsi keruangan. Keberadaan sebuah ruang perpustakaan menjadi utuh jika sesuatu yang dimaksud ruang itu pernah dirasakan atau dialami oleh pemustaka *digital natives*. Dalam hal ini *lived* tersebut merupakan sebuah pengumpulan atau pengalaman yang nyata seseorang terhadap sebuah ruang (*lived experience of space*).

Triadic konsep (praktik, konsep, pemaknaan/pengalaman) atas ruang yang dimaksud Lefebvre (1991) dijelaskan sebagai berikut:

a. Praktik Ruang (*Spatial Practices*)

Praktik ruang (*spatial practices*) merupakan dimensi keruangan yang mengacu pada aktivitas simultan atau keruangan konkret yang bisa ditandai dengan interaksi sosial. Dalam Lefebvre (1991: 33), dijelaskan bahwa:

“Spatial practice ensures continuity and some degree of cohesion. In terms of social space, and of each member of a given society’s relationship to that space, this cohesion implies a guaranteed level of competence and a specific level of performance.”

Konsep ini menunjuk pada dimensi material dari kegiatan sosial yang dilakukan oleh pemustaka *digital natives* dan interaksinya. Klasifikasi spasial menekankan aspek aktivitas yang simultan. Secara konkret, praktik spasial merupakan jaringan interaksi dan komunikasi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

b. Representasi Ruang (*Representations of Space*)

Representasi ruang (*representations of space*) artinya dalam dimensi ini suatu ruang dipahami sebagai sebuah konsep (konsepsi ruang). Lefebvre (1991: 33) menyebutkan bahwa:

“Representations of space, which are tied to the relations of production and to the ‘order’ which those relations impose, and hence to knowledge, to signs, to codes, and to ‘frontal’ relations.”

Representasi ruang merujuk pada representasi dalam berbagai *image* dan konseptualisasi sehingga sesuatu disebut sebagai ruang. Dalam hal ini, ruang yang mulanya merupakan arena diubah statusnya menjadi sarana, lalu sebagai sarana ruang menjadi suatu konstruksi pemikiran (gagasan) yang berlanjut pada suatu tindakan. Konstruksi memiliki koherensi dalam upaya kontrol (*mean of control*) dan dominasi. Ruang sebagai produk sosial meniscayakan di dalam dirinya terdapat konsepsi atas suatu keruangan. Konsepsi ini sengaja diciptakan dengan diproduksi atau direproduksi sedemikian rupa dengan tujuan tertentu.

c. Ruang Representasi (*Representational of Space*)

Ruang representasi (*representational space*) sebagai pembalikan dari representasi ruang. Ruang representasi berisi dimensi simbolik (konsep kognitif yang menghubungkan simbol dan makna). Ruang representasi berkenaan dengan ruang sebagai pengalaman. Ruang representasi memiliki karakter *lived space*, yang artinya pengalaman

hidup di dalam ruang. Hal ini menunjukkan dunia seperti yang dialami oleh pemustaka *digital natives* dalam praktik kehidupan sehari-hari di ruang perpustakaan. Dalam Lefebvre (1991: 33) disebutkan bahwa:

“Representational spaces, embodying complex symbolisms, some-times coded, sometimes not, linked to the clandestine or under-ground side of social life, as also to art (which may come eventually to be defined less as a code of space than as a code of representational spaces).”

Ruang representasional dapat diketahui adanya perwujudan simbolisme yang kompleks, kadang-kadang semacam kode, seperti artikulasi tindakan, perilaku, hasrat, ritual tertentu maupun gaya hidup yang sebagaimana dikonseptualisasikan di dalam representasi ruang. Kemudian apabila dilihat dari konsep Lefebvre (1991) mengenai ruang tersebut, maka ruang perpustakaan yang digunakan oleh pemustaka *digital natives* bisa saja disebut juga sebagai ruang representasi, artinya menjadi ruang yang secara langsung memang digunakan oleh mereka.

B. McDonaldisasi Ritzer

Istilah “McDonaldisasi” pertama kali digunakan oleh George Ritzer (sosiolog Amerika) tahun 1996 dalam bukunya *McDonaldization of Society*. Ritzer (2013) memunculkan McDonaldisasi dengan membahas prinsip restoran *fast food* yang hadir dan mendominasi di lebih banyak sektor kehidupan Amerika dan di berbagai belahan lain dunia. Keempat prinsip dari McDonaldisasi dari Ritzer (2013: 21) terdiri dari: efisiensi, keterprediksian, kuantifikasi, dan teknologisasi. Prinsip efisiensi (*efficiency*) berarti menyangkut produktivitas kerja. Prinsip keterprediksian (*predictability*) diartikan bisa diperkirakan. Prinsip kuantifikasi (*calculability*) dikenal dengan sebutan daya hitung atau kalkulasi. Artinya kuantitas menentukan kualitas, sehingga dalam prinsip kuantifikasi adalah lebih mementingkan kuantitas daripada kualitas. Selanjutnya prinsip teknologisasi (*non-human*) adalah sebuah proses penggantian manusia dengan menggunakan teknologi.

C. Habitus, Gaya Hidup, dan Distingsi Bourdieu

Menurut Bourdieu (1998: 4) bahwa konsep habitus tidak bisa dipisahkan dari konsep arena (*champ*). Hal ini karena memiliki hubungan dua arah, yaitu struktur - struktur obyektif (struktur - struktur bidang sosial) dan struktur - struktur yang telah terintegrasi pada pelaku (struktur - struktur habitus). Begitu juga konsep distingsi tidak bisa dilepaskan dari konsep Bourdieu lainnya, seperti: habitus, arena, maupun kapital,

yang saling mengandaikan dan mempengaruhi. Kekuatan spesifik yang beroperasi di dalam sebuah arena adalah modal. Dalam sebuah arena terjadi proses sosial yaitu dengan habitus yang sama kepemilikan modal akan berpengaruh terhadap eksistensi dan praktik. Habitus memetakan individu dalam ruang sosial yang dipenuhi dengan arena dan merupakan perlengkapan dari gaya hidup yang ditampilkan dalam ruang sosial.

Gaya hidup bersifat kompleks. Artinya untuk mengkaji gaya hidup diperlukan pemahaman tentang habitus yang akan mampu menangkap kompleksitasnya. Apa yang terwujud dalam gaya hidup merupakan hasil operasi habitus pada arena dengan modal-modal tertentu. Dalam pandangan Bourdieu (1998: 4), konsep kapital digunakan karena dapat menjelaskan hubungan-hubungan kekuasaan, seperti: terakumulasi melalui investasi, dapat diberikan atau diwariskan, dan dapat memberikan keuntungan sesuai kesempatan pemiliknya untuk mengoperasikan penempatannya. Hal ini seperti kapital ekonomi, kapital budaya, kapital sosial, maupun kapital simbolik.

Selanjutnya pemahaman tentang distingsi dalam pemikiran Bourdieu (1984: 11) terkait dengan habitus kelas. Artinya dapat menjabarkan tentang tindakan seseorang untuk membedakan dirinya dengan yang lain dalam menunjukkan kelasnya. Lebih lanjut menurut Bourdieu (1984: 468) bahwa habitus kelas sebagai pengetahuan praktis yang diperoleh sebagai hasil dari pembagian obyektif ke dalam kelas itu sendiri. Habitus kelas mengorganisasikan praktik, sehingga agen-agen yang berada dalam kondisi sama dapat memproduksi praktik yang sama. Bourdieu (1984: 169) menjelaskan 3 (tiga) bentuk habitus kelas yang menjadi prinsip klasifikasi yang menyatukan preferensi selera di semua arena praktik kultural: habitus rasa perbedaan (*sense of distinction*) pada kelas dominan, habitus kehendak baik budaya (*cultural good will*), habitus pilihan kebutuhan (*choice of necessity*).

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Objek yang dimaksud adalah ruang perpustakaan dan subyeknya adalah pemustaka *digital natives*. Fokus utama penelitian berkenaan dengan representasi ruang perpustakaan dan praktik konsumsi pemustaka *digital natives* atas ruang perpustakaan. Penelitian ini menggunakan teknik pendekatan etnografi, sehingga menuntut saya untuk mendeskripsikan secara detail atas peristiwa-peristiwa yang relevan dengan fokus penelitian ini, berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Etnografi merupakan metode penelitian berdasarkan pengamatan terhadap sekelompok orang dengan lingkungan yang alamiah daripada penelitian yang menekankan

latar formalitas. Connaway dan Radford (2017: 197) menyebutkan bahwa “*Ethnography involves establishing rapport, selecting research participants, transcribing observations and conversations, and keeping diaries...*”. Teknik pengumpulan data yang saya lakukan dan relevan dengan permasalahannya, yaitu observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Untuk analisis data, saya memulainya dengan mengumpulkan data, kemudian menalar dan menganalisis, kemudian kembali untuk melihat apakah interpretasi bisa digunakan untuk menjelaskan pengalaman baru (mengumpulkan lebih banyak data), kemudian saya memilah interpretasi (analisis lebih jauh), dan seterusnya.

IV. DATA DAN PEMBAHASAN

1. *DIGITAL NATIVES* DALAM KONTEKS PERKEMBANGANNYA

Munculnya Digital Natives

Awalnya Marc Prensky (2001) menyebut istilah *digital natives* untuk mendeskripsikan siswa dan *digital immigrants* untuk mendeskripsikan gurunya. Asumsi saya bahwa pemustaka *digital natives* itu sangat terpengaruh oleh keberadaan teknologi internet, sehingga mereka sudah terbiasa dengan mencari informasi yang serba instan/cepat melalui internet dan dinamis dalam berjejaring secara *online*. Pemustaka *digital natives* merupakan generasi yang lahir saat teknologi internet sudah mulai dan tumbuh berkembang dalam dominasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam aktivitas sehari-hari dalam akses informasi di perpustakaan selalu terhubung dengan internet, maka pemustaka *digital natives* mempunyai perbedaan signifikan dalam keahlian menggunakan teknologi informasi dibanding dengan pemustaka sebelumnya.

Digital Natives di Indonesia

Generasi *digital natives* muncul seiring dengan kemunculan teknologi komputer di suatu negara. Dalam konteks di Indonesia bahwa kemunculan komputer sedikit mengalami keterlambatan. Ada perbedaan yang terpaut sekitar 10 tahun, sehingga lebih lambat dibandingkan dengan orang Amerika. Jaringan komputer masuk ke Indonesia sekitar akhir tahun 1980-an. Kehadiran internet sebagai media baru telah menggeser tatanan relasi komunikasi antarindividu manusia. Hal ini karena dari yang semula bersifat komunikasi antarmuka secara fisik, lalu bergeser menjadi komunikasi yang termediasi oleh perangkat teknologi digital. Seiring dengan munculnya internet di Indonesia, maka dalam konteks Indonesia, generasi yang lahir setelah tahun 1990-an sudah bisa disebut sebagai awal generasi *digital*

natives. Penggunaan *media online* dalam melakukan penelusuran informasi ilmiah pada generasi *digital natives* dipengaruhi pula oleh gaya belajarnya.

Digital Natives di Kalangan Remaja

Era globalisasi mempengaruhi pergeseran budaya khususnya di kalangan remaja yang cenderung lebih konsumtif. Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri. Label remaja *digital natives* mencerminkan kelompok remaja yang identik selalu terkoneksi dengan internet dalam aktivitas kesehariannya. Mereka terlahir di masa teknologi sedang berkembang. Remaja cenderung memiliki gaya hidup meniru dan menginginkan adanya kebebasan. *Digital natives* yang tergolong remaja, bahwa perihal mengkonsumsi bukan hanya karena faktor kebutuhan, namun ada faktor lainnya yang dikejar dibalik kebutuhan gawai yang dibawanya.

Faktor gengsi dan mengikuti tren menjadi pemicu. Demi mengikuti *lifestyle*, mereka mengejar status sosial dan harga diri. Faktor yang menjadi pendorong tersebut tiada lain menyangkut persoalan “tanda”. Artinya tidak ada kontrol sosial yang menjadi pembatas budaya yang berkontestasi di kalangan remaja di era digital. Gawai bukan sekedar sesuatu yang memenuhi kebutuhan dasar pemustaka *digital natives*, tetapi motivasi konsumsi yang muncul justru lebih berfungsi sebagai lambang atau simbol status sosial saja. Untuk membedakan kelompok sosial, misalnya mereka ke ruang Perpustakaan UGM dengan membawa gawai merek terkenal yang harganya mahal. Jika mengacu pada Bourdieu (1984) bahwa kegiatan konsumtif merupakan pencarian *distinction*. Perilaku konsumtif yang dilakukan oleh remaja *digital natives* untuk tujuan pembedaan sosial. Artinya ada kekuatan yang mendorong perilaku remaja *digital natives* untuk terlihat lebih “kelas” daripada remaja lainnya. Mereka sengaja melakukan itu untuk menunjukkan sesuatu yang lebih berbeda. Pemustaka mengkonsumsi gawai dan ruang perpustakaan karena ingin terlihat ada jarak sosial. Pada saat pemustaka mengunjungi ruang Perpustakaan UGM, mereka menunjukkan berpenampilan berbeda dengan membawa berbagai gawai, untuk menunjukkan bahwa mereka adalah generasi *digital natives*. Contoh upaya *distinction* terkait konsumtif dalam arena kultural remaja, ditunjukkan melalui: gawai yang dibawanya, aktivitas perilaku saat berada di ruang perpustakaan, maupun pilihan jenis ruang di Perpustakaan UGM.

Gawai menjadi sesuatu yang lekat dengan remaja *digital natives*. Pada tataran ini, kegiatan konsumtif membawa gawai menjadikan adanya perbedaan kelas sosial antar individu pemustaka. Selanjutnya konsumsi ruang Perpustakaan UGM oleh pemustaka *digital natives* juga menunjukkan adanya praktik pemaknaan yang ditonjolkan. Persoalan mengkonsumsi

gawai dan mengkonsumsi ruang bukan hanya berfungsi sebagai sebuah kegunaan, namun ada selera yang ingin ditampilkan. Era digital membuat remaja juga dimanjakan dengan banyaknya aplikasi permainan (*games*) yang bisa diunduh secara gratis atau dengan membayar. Remaja *digital natives* menjadikan internet sebagai sumber informasi utama. Remaja *digital natives* yang lekat dan menguasai teknologi digital memungkinkan dirinya selalu eksis dalam *cyberspace*.

2. REPRESENTASI RUANG PERPUSTAKAAN SEBAGAI RUANG KONTESTASI KEPENTINGAN

Dalam konteks penelitian ini, representasi ruang yang dimaksud adalah representasi ruang Perpustakaan UGM. Konsepsi tersebut bisa berupa konsep yang tercetak maupun tidak, yang menghadirkan representasi ruang yang mampu mengintervensi serta memodifikasi situasi dan ruang. Untuk yang tercetak misalnya sudah nampak jelas seperti pada denah ruang yang tertempel pada dinding di masing-masing ruangan, sedangkan yang tidak tercetak adalah berupa gagasan dalam pikiran perancang ruang. Dapat dikatakan bahwa representasi ruang Perpustakaan UGM merupakan ruang terkonsepsi atau ruang terkonstruksi oleh konseptor yang dihiasi dengan berbagai tanda dan jargon, maupun rencana dan paradigma yang digunakan oleh para agen.

Representasi ruang merupakan bentuk gagasan tata ruang yang telah dibangun oleh Perpustakaan UGM berikut dengan aturan atau sistem dalam penggunaan ruang tersebut. Dalam konteks ini terkait dengan bahasan representasi ruang perpustakaan sebagai kontestasi beragam kepentingan. Ruang di Perpustakaan UGM tidak hadir dengan sendirinya. Artinya dalam pengembangan ruang perpustakaan termasuk mengatur ruang, bagaimana mendesain, menempatkan beberapa furnitur, menempatkan perangkat aparatus-aparatus, dan komponen yang lainnya di ruang Perpustakaan UGM, sebenarnya sudah digerakkan oleh kepentingan-kepentingan lain di luar UGM.

Ruang Perpustakaan Sebagai Arena

Ruang Perpustakaan UGM dapat dianalogikan sebagai sistem “arena (*field*)”, yaitu medan atau lapangan yang memiliki berbagai “daya yang saling tarik-menarik”. Bourdieu mengistilahkan sebagai arena perjuangan (*field of struggle*) atau konflik. Modal menjadi kekuatan spesifik yang beroperasi di dalam ruang Perpustakaan UGM, sehingga kepemilikan modal berpengaruh terhadap eksistensi dan praktik yang terjadi. Kepentingan eksternal dalam konteks penelitian ini maksudnya ada kepentingan-kepentingan di luar UGM, sehingga ada tarik-menarik bagaimana pihak

UGM mengakomodasi kondisi tersebut. Adanya kepentingan lainnya yang berasal dari luar, misalnya: kepentingan Badan Akreditasi Nasional (BAN) PT maupun lembaga akreditasi Perpustakaan RI, kepentingan standarisasi, kepentingan Tridharma Perguruan Tinggi, kepentingan institusi lain, maupun kepentingan korporat. Artinya, dengan kondisi tersebut akan terjadi kontestasi berbagai kepentingan.

Kepentingan Eksternal: Internasionalisasi dan Filantropi “Bersayap”

Temuan penelitian terkait dengan kepentingan-kepentingan eksternal, bisa peneliti kategorisasikan menjadi dua. *Pertama*, kepentingan eksternal yang digunakan oleh Perpustakaan UGM untuk mendukung proses internasionalisasi. Artinya bahwa pada titik itu pihak UGM juga bergerak membuka pintu untuk kepentingan eksternal tersebut. *Kedua*, kepentingan eksternal yang sifatnya filantropi bersayap, karena ada kepentingan juga bagi pihak korporasinya. Perpustakaan UGM menangkap peluang dari berbagai kepentingan perusahaan untuk mengembangkan ruang dalam bentuk *corner* yang diatur berbeda daripada ruang lainnya, walaupun disisi lain sebenarnya bisa saya katakan semua itu “untuk menutupi manipulasi-manipulasi yang dilakukan oleh korporat atas produknya”. Dalam tataran ini, menyebabkan kondisi *corner-corner* tersebut menjadi sebuah ruang, padahal sebenarnya untuk kepentingan perusahaannya sendiri walaupun maunya perusahaan beralih sebagai bagian dari *Corporate Sosial Responsibility* (CSR). Adanya kepentingan korporat yang pada kenyataannya juga permisif masuk dalam ranah Perpustakaan UGM, berarti dalam kondisi demikian, Perpustakaan UGM menyediakan adanya ruang dalam bentuk *corner* karena motivasinya juga untuk mengakomodasi kepentingan korporat. Perpustakaan UGM berada pada posisi yang seolah-olah mengamini dengan bersifat terbuka atas masuknya kepentingan perusahaan, namun di sisi lain pada saat yang sama juga mempermasalahkan karena keberlangsungannya tidak jelas. Jadi dalam konteks ini, Perpustakaan UGM dalam menyediakan ruang dalam bentuk *corner* untuk mengakomodir kebutuhan pemustaka *digital natives*, ternyata ditunggangi oleh kepentingan industri.

Akreditasi: Citra dan Visibilitas Institusi

Temuan penelitian terkait kepentingan eksternal lainnya yang turut serta dalam pengaturan ruang Perpustakaan UGM adalah persoalan “citra dan visibilitas institusi”. Hal ini berhubungan dengan, pertama adanya akreditasi institusi UGM maupun program studi yang mensyaratkan penilaian dari unsur Perpustakaan UGM termasuk di dalamnya aspek ruang perpustakaan. Selanjutnya yang kedua, karena adanya tuntutan untuk

kepentingan akreditasi Perpustakaan UGM yang harus memenuhi standar akreditasi. Pengaturan ruang-ruang yang ada di Perpustakaan UGM akan dipengaruhi juga oleh kepentingan terkait dengan akreditasi tersebut. Aparatus yang ada di dalam ruang perpustakaan menentukan ruang tersebut diatur. Akreditasi dan visibilitas institusi sangat berhubungan dengan citra. Citra Perpustakaan UGM menjadi karakter yang dibangun untuk memperoleh kesan, baik dari internal kampus sendiri maupun masyarakat luas. Perpustakaan UGM membutuhkan “citra positif” untuk dapat lebih diterima dan diyakini oleh masyarakat akademik, meskipun upaya membangun citra tidak bisa dilakukan dengan instan dan serampangan pada saat proses menjelang akreditasi saja, akan tetapi merupakan suatu proses yang panjang. BAN-PT melakukan akreditasi pada program studi sementara komponen perpustakaan merupakan bagian dari akreditasi. Aspek yang dinilai ialah prasarana termasuk ruang perpustakaan. Adanya persoalan akreditasi berarti ada kepentingan negara yang ikut mengatur.

McDonaldisasi Ruang Perpustakaan

Dari kajian mendalam diketahui bahwa telah terjadi prinsip McDonaldisasi di embrio Perpustakaan UGM. Dalam tataran ini, bahwa betapa industrialisasi telah terjadi dan diadopsi oleh Perpustakaan UGM. Prinsip industri (kapitalisme) dengan logika restoran cepat saji digunakan dalam memberikan layanan perpustakaan kepada pemustaka *digital natives*. Artinya logika Mc Donaldisasi ternyata dipakai dan diadopsi oleh Perpustakaan UGM dalam mengatur sebuah ruang perpustakaan. Wujud dari gedung megah Perpustakaan UGM yang ada sekarang ternyata dipengaruhi oleh “aktor” yang memimpin Perpustakaan UGM. Pimpinan UGM mengkonsepkan untuk membangun sebuah perpustakaan bertaraf internasional di lingkungan perguruan tinggi yang terpusat dan menjadi jantung universitas.

1. Efisiensi - *One Stop Service*
2. Keterprediksian - Standarisasi
3. Kuantifikasi - Tidak Rasional
4. Teknologisasi - Dehumanisasi

Relasi Historis Faktor Pimpinan Perpustakaan UGM

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, menunjukkan bahwa perpustakaan dan teknologi juga memiliki relasi historis yang kuat. Lefebvre (1991) menekankan dalam usahanya memahami ruang, yaitu menawarkan sudut pandang baru dalam melihat ruang yang melibatkan historisitas. Selama penelitian ini berlangsung, ada transformasi perubahan ruang, misalnya

penggabungan ruang referensi dan ruang terbitan berkala, ruang komputer lantai 2 menjadi satu dengan ruang ETD, maupun ruang baca lantai 1 menjadi ruang komputer. Ruang perpustakaan masa kini merupakan sebuah produk sosial dari berbagai kekuatan ideologi yang turut mengontrol aktivitas yang berlangsung di dalam perpustakaan, sebagaimana Lefebvre (1991: 26) mengatakan bahwa setiap relasi sosial menciptakan ruangnya sendiri dan diproduksi menjadi alat pikiran dan tindakan untuk meraih dan menciptakan kontrol, dominasi, dan kekuasaan.

Perpustakaan UGM berkembang dari waktu ke waktu. Salah satu perkembangannya sangat dipengaruhi oleh dominasi dari kepala perpustakaan yang mengelolanya. Kepala Perpustakaan UGM sebagai penguasa tunggal telah mendominasi kekuasaan tertinggi di Perpustakaan UGM. Historisitas ruang dalam Lefebvre (1991) sebagai praktik produksi realitas, namun bentuk dan representasinya tidak dapat langsung dianggap sebagai kausalitas yang berimplikasi waktu dalam wujud peristiwa. Dalam hal ini, Kepala Perpustakaan UGM menjadi unsur dominan yang lebih berkuasa, karena menyangkut kapasitas terkait dengan kebijakan dan pengambilan keputusan di Perpustakaan UGM. Kekuasaan yang terbentuk oleh pengetahuan akhirnya dapat mengatur sekitar sehingga membenarkan sesuatu yang dibentuk oleh pihak dominan. Ruang secara sosial diproduksi menjadikan ruang sebagai sesuatu yang tidak sederhana, melainkan sesuatu yang kompleks dan selalu bertaut erat dengan persoalan kekuasaan. Hal yang penting dari Lefebvre ketika membahas representasi ruang, salah satunya adalah tidak lepas dari yang namanya *histori ruang* (*history of space*). Dari aspek historis, ruang Perpustakaan UGM mengalami perubahan dan perkembangan dari waktu ke waktu, baik desain maupun jenis ruangnya. Ruang perpustakaan mengalami transformasi yang semula berfokus pada koleksi saja, lalu bergeser pada layanan perpustakaan, sampai akhirnya saat ini berfokus pada produktivitas dan kreativitas dari pemustakanya. Faktor kepemimpinan, ideologi yang dibawa pimpinan, dan siapa yang memimpin menjadi berpengaruh dalam mengatur keberlangsungan fungsi dan jenis ruang di Perpustakaan UGM. Dalam artian berbeda pimpinan, maka akan berbeda pula sistem dan aturan yang diterapkan.

Ruang Perpustakaan Sebagai “Ruang Paradoks”

Regulasi yang Bias Mayoritas

Paradoks yang ditemukan dalam penelitian ini bahwa Perpustakaan UGM yang ingin memayungi semua kepentingan dan mengakomodasi kepentingan banyak pihak, namun ternyata “regulasinya bias mayoritas”. Hal ini adanya aturan yang ada tidak ditegakkan dengan baik oleh “aktor”

yang mengkonsumsi ruang Perpustakaan UGM. Artinya bahwa dalam praktiknya, pemustaka *digital natives* tidak selalu mengakses koleksi digital yang disediakan, namun malah sebaliknya bebas menggunakan sesuai dengan kepentingannya. Ruang yang tadinya banyak disediakan dengan konsep agar dapat digunakan untuk mengakses digital, ternyata dalam praktiknya tidak selamanya demikian. Dominasi melalui aturan juga tidak kuat, karena tidak ada kontrol dari petugasnya. Pemustaka *digital natives* memanfaatkan adanya peluang *wifi* tersebut untuk kepentingan di luar akademik.

Secara ruang representasi, sekalipun pemustaka *digital natives* memiliki kecenderungan untuk memilih ruang yang menjadi favoritnya dan menghidupinya, namun permasalahan akan muncul ketika hari Jum'at tiba, karena ada jam istirahat dan ruang perpustakaan harus tutup. Ada bias mayoritas karena aspek agama menjadi suatu hal yang ikut serta berperan dalam hal pengaturan ruang. Dalam konteks penelitian ini, berarti bagaimana sebuah ruang perpustakaan ternyata juga diatur dengan didiktekan oleh kelompok mayoritas dominan. Hal ini senada yang disampaikan Lefebvre (1991) bahwa ruang diproduksi sedemikian rupa untuk melanggengkan kekuasaan dan menciptakan dominasi. Artinya, mengatur ruang Perpustakaan UGM tidak bisa lepas dari faktor sosial di luar itu yang dianggap dominan yaitu faktor agama.

Bentuk paradoks lainnya yang peneliti temukan adalah adanya desain dan konsep ruang mushola yang diseting di dalam ruang Perpustakaan UGM. Gambaran paradoks terkait aturan yang dibuat di Perpustakaan UGM namun bias mayoritas, misalnya juga peneliti temukan di ruang ETD lantai 2, pemustaka dilarang makan minum, dilarang memotret, dilarang membawa tas masuk. Dalam konteks ini berarti karena ada relasi kuasa yang tidak seimbang (mahasiswa magang dan pemustaka *digital natives*), sehingga karena ada dominasi kekuasaan inilah melahirkan perlawanan untuk tidak taat pada aturan. Seperti yang dikatakan Lefebvre (1991) bahwa ruang terbentuk dari kegiatan manusia di dalamnya, lalu manusia membuat sistem tanda dan bahasa yang digunakan untuk memproduksi ruang tersebut.

Efisien yang Tidak Efisien

Pergeseran dalam mengatur ruang sirkulasi di Perpustakaan UGM dari yang dahulu paradigmanya hanya sebagai sirkulasi buku namun konsep yang dibuat saat ini menjadi sirkulasi orang. Namun yang terjadi kondisi demikian ternyata justru menjadi tidak efisien bagi pegawainya. Dalam tataran ini, berarti menjadi paradoks. Paradoks juga ditemukan adanya fasilitas televisi di ruang Perpustakaan UGM. Dalam penelitian

ini, diketahui bahwa pemustaka *digital natives* itu salah satu cirinya adalah tidak fokus pada suatu aktivitas saja, melainkan *multitasking*, sehingga misalnya mereka bisa belajar sambil menonton TV dan sambil makan. Perpustakaan UGM dalam kenyataannya juga tidak efektif dalam penggunaan dan pemanfaatannya dalam mendukung civitas akademik di UGM sendiri. Pendekatan kritisnya bisa dilihat dari spirit UGM yang “mengakar kuat menjulang tinggi”. Perpustakaan UGM hanya berkuat pada bagaimana supaya bisa eksis ke luar, gedung perpustakaan yang megah, ruang-ruang yang bervariasi, fasilitas *corner-corner*, maupun terakreditasi. Kondisi yang demikian seolah-olah yang dipikirkan hanya menjulang tingginya saja.

Ruang perpustakaan dikonsepkan hanya untuk mendukung pihak eksternal yang mayoritas dan melanggengkan konstruksi yang dominan saja. Dalam hal ini berarti ada ambivalensi, karena Perpustakaan UGM sudah membangun gedung perpustakaan yang bertaraf internasional yang menyediakan banyak jenis ruang, namun sekaligus juga menggandeng pihak luar sehingga memunculkan ruang dalam bentuk *corner-corner*. Selanjutnya upaya untuk “mengakar kuatnya” menjadi tidak ada, artinya hanya berorientasi keluar saja yang ditonjolkan. Padahal Perpustakaan UGM bisa lebih berperan dalam konteks “mengakar kuat” misalnya bagaimana membuat civitas akademik memiliki minat baca yang tinggi, membuat mereka suka membaca, mengoptimalkan koleksi elektronik yang telah dilanggan dengan biaya yang mahal, dan yang lainnya, sejauh ini belum dilakukan.

3. PRAKTIK KONSUMSI RUANG PERPUSTAKAAN OLEH PEMUSTAKA DIGITAL NATIVES

Ruang Produktif dan Ruang *Leisure*

Dalam konteks praktik mengkonsumsi ruang Perpustakaan UGM oleh pemustaka *digital natives*, temuan penelitian memperlihatkan bahwa pemustaka *digital natives* mengkonsumsi ruang Perpustakaan UGM untuk menghabiskan waktu luang (*leisure*) dan ruang yang dapat menghasilkan uang (*producing money*). Kondisi ruang perpustakaan yang secara representasi ruang diset dengan sistem terbuka, menjadi peluang bagi pemustaka *digital natives* untuk melakukan praktik sosialnya. Dalam hal ini, Lefebvre (1991) mengemukakan perspektif ruang sosial sebagai hasil dari serangkaian relasi yang mewujudkan dalam praktik spasial. Konsep ini merujuk pada dimensi berbagai praktik dan aktivitas serta relasi sosial. Jika merujuk pada Bourdieu, bahwa dominan mengacu pada kekuasaan atas kontrol. Dengan demikian, hanya melalui hubungan yang bersifat sosio-

historislah yang menyebabkan ruang Perpustakaan UGM dapat dikonsumsi. Ruang-ruang yang ada di Perpustakaan UGM yang tidak birokratis juga menjadi salah satu aspek yang kondusif dalam mengakomodir kebutuhan pemustaka *digital natives*, sehingga membuat pemustaka *digital natives* merasa nyaman.

Secara ruang representasinya, pemustaka *digital natives* menghidupinya dengan beragam motif, ada yang sekedar santai menunggu waktu untuk berpindah ke waktu produktifnya yaitu kuliah, hanya sekedar membaca buku-buku yang ringan, maupun bisa leluasa bermain *game online*. Dalam artian bahwa jika pemustaka *digital natives* tidak ke ruang Perpustakaan UGM, maka tidak akan mendapatkan fasilitas kenyamanan dari sebuah ruang. Hasil penelitian menunjukkan adanya praktik sosial lainnya. Hal ini berarti tidak sesuai dengan representasi ruang yang sebelumnya diset oleh perancang ruang. Artinya bahwa ada perilaku pemustaka *digital natives* di ruang Perpustakaan UGM yang “di luar” untuk memenuhi kebutuhan terkait perkuliahan dan kepentingan akademik. Hal ini misalnya pemustaka *digital natives* saat di ruang Perpustakaan UGM justru karena *leisure* saja. Perilaku konsumtif ruang Perpustakaan UGM oleh pemustaka *digital natives* untuk tujuan pembedaan sosial (*distinction*).

Pada titik ini, dapat peneliti katakan bahwa sebagai sebuah ruang, artinya perpustakaan dalam praktik sosial pemustaka *digital natives* dapat menghapuskan sekat antara kerja produktif (belajar) dan nonkerja (*leisure*). Dalam praktik sosialnya, pemustaka *digital natives* juga memiliki *agency* tersendiri dalam mengkonsumsi ruang-ruang tersebut. Terkait dengan temuan penelitian sebagai ruang *leisure*, maka bisa dikatakan pemustaka *digital natives* memiliki kebebasan dalam menghabiskan waktu luang di ruang perpustakaan. Bourdieu (1984) berpendapat bahwa gaya hidup merupakan suatu area penting bagi pertarungan diantara berbagai kelompok dan kelas sosial. Jadi terbatasnya fasilitas yang ada di kost menunjukkan adanya faktor kelas sosial, karena ketika pemustaka *digital natives* memiliki kapital ekonomi yang tinggi tentu akan memilih tempat kost yang lengkap dan ada fasilitas *wifi*-nya. Tindakan mengkonsumsi ruang Perpustakaan UGM yang dilakukan oleh pemustaka *digital natives* merupakan sebuah pernyataan untuk memposisikan diri mereka dalam praktik sosial di ruang perpustakaan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Lefebvre (1991: 26) bahwa “...the space thus produced also serves as a tool of thought and of action..”. Praktik sosial menjadi sebuah praktik atau aktivitas yang dilakukan pemustaka *digital natives* terhadap tempat fisik dimana aktivitas yang dilakukannya berpengaruh terhadap proses pemaknaan ruang Perpustakaan UGM secara lebih spesifik. Bagaimanapun sebuah ruang itu tidak dapat eksis dalam dirinya, namun akan selalu

diproduksi oleh aktor yang menempatinnya. Dari kajian mendalam, juga nampak adanya relasi gender, yang ditunjukkan dari pilihan jenis bacaan dan pilihan topik ketika menonton youtube.

Selama berada di ruang Perpustakaan UGM diketahui bahwa pemustaka *digital natives* juga tidak selamanya *online* tetapi terkadang juga *offline*. Pemustaka *digital natives* juga sering janji-janji mengobrol ketemu teman maupun menghabiskan waktu luang di sela-sela rutinitas kuliah di ruang Perpustakaan UGM. Selanjutnya juga melakukan praktik konsumsi ruang sebagai ruang untuk *business online* atau *online shopping* (kaos, tanaman karnivora) yang dapat menghasilkan uang. Pada saat ruang perpustakaan sudah menjadi bagian dari praktik sosial pemustaka *digital natives*, maka dapat dikatakan bahwa ruang Perpustakaan UGM tersebut adalah sebuah produk kultural. Dengan kata lain, ruang perpustakaan telah bergeser fungsinya, menjadi sebuah produk sosial yang diciptakan oleh pemustaka *digital natives*. Dalam hal ini berarti akan turut mengontrol aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Hal ini sebagaimana konsep Lefebvre (1991) bahwa setiap relasi sosial menciptakan ruangnya sendiri.

Ruang Alternatif Untuk Mencari Kebebasan

Ruang alternatif yang dimaksud dalam temuan penelitian ini adalah sebagai ruang kebebasan (*freedom*) bagi pemustaka *digital natives* untuk melakukan aktivitasnya. Ruang kebebasan dimaksudkan sebagai ruang yang memungkinkan pemustaka *digital natives* untuk melakukan aktivitas tanpa terganggu oleh orang lain di sekitarnya maupun tekanan sosial yang lain. Ruang Perpustakaan UGM menjadi ruang alternatif bagi mereka karena adanya ketersediaan beragam fasilitas yang mendukung mereka untuk bisa bebas beraktivitas tanpa hambatan dari pihak lain. Dari kajian mendalam dalam penelitian ini, temuannya bahwa ruang alternatif yang dipilih oleh pemustaka *digital natives* adalah di ruang Perpustakaan UGM, karena jika di rumah atau kost ada “tekanan” dari lingkungan, sedangkan jika di ruang perpustakaan mereka menjadi lebih leluasa karena tidak ada yang mengawasi atau mengontrol dari aktivitas yang dilakukan.

Lalu ketika dikaitkan dengan ruang representasinya, berarti dapat dikatakan pada saat ruang Perpustakaan UGM dipahami secara “simbolik” sebagai ruang alternatif untuk mencari kebebasan. Hal ini karena sesungguhnya praktik sosial dalam keseharian pemustaka *digital natives* menjadikan “simbolisme” itu sebagai sebuah penanda relasi antarruang yang paling konkrit. Lefebvre (1991: 42) mengatakan “... *the only product of representational spaces are symbolic works*”. Pemustaka *digital natives* juga merasa lebih santai karena tidak ada birokrasi ruang yang rumit, mereka tinggal masuk tanpa banyak aturan. Sekalipun ada aturan, namun

mereka bisa bebas menerabas aturan yang ada. Dalam konteks ini, ruang perpustakaan menjadi bentuk pelarian diri (*escape*) mereka dari berbagai struktur birokrasi yang ada di luar perpustakaan. Pemustaka *digital natives* berupaya untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan, dan memiliki hasrat untuk mencari hiburan atau pengalihan (*diversion*) di ruang Perpustakaan UGM. Lefebvre (1991) menyebut bahwa ruang representasi merupakan ruang yang penuh dinamika, karena dihuni dengan berbagai kepentingan yang diartikulasikan melalui hasrat dan tindakan.

Mereka dapat menggunakan ruang sesuai keinginannya dengan prinsip yang penting *enjoy*, bebas, dan merasakan *pleasure* (misalnya: menggeser kursi, membawa makan minum, *booking* tempat, mengambil foto di layar *pdf*, membaca bahan bacaan ringan, sekedar rileks, dan lain sebagainya). Stereotip ruang perpustakaan yang awalnya dibayangkan oleh pemustaka *digital natives*, kini menjadi bergeser. Ruang perpustakaan bagi pemustaka *digital natives* kini menjadi ruang yang menyenangkan “*welcoming space*” dan bahkan menjadi ruangan untuk bersantai ria (*relaxing environment*) untuk menghabiskan waktu luang mereka.

Ruang Perpustakaan: Bagian Dari Gaya Hidup Untuk Membangun Distingsi

Gaya hidup menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan pemustaka *digital natives*. Meminjan konsep Bourdieu, temuan penelitian menunjukkan bahwa ruang Perpustakaan UGM sebagai ruang untuk membangun distingsi. Pada saat pemustaka *digital natives* masuk ruang Perpustakaan UGM, maka ruang tersebut ibarat menjadi gaya hidupnya, artinya sebagai ruang agar mereka bisa dinilai oleh pemustaka lain. Ada keinginan untuk memamerkan kapital-kapital yang dimiliki di dalam ruang perpustakaan. Ruang Perpustakaan UGM dijadikan oleh pemustaka *digital natives* sebagai ruang untuk menunjukkan *lifestyle* mereka. Artinya bahwa ruang perpustakaan sebagai *run a way* untuk menunjukkan jika mereka mempunyai banyak hal.

Pemustaka *digital natives* yang berkunjung ke ruang perpustakaan sambil membawa gawai yang mahal menegaskan kapital ekonomi yang dimiliki pemustaka *digital natives*, sekaligus menjadikan mereka mendapatkan kapital simbolik (penanda kelas sosial. Fakta empiris yang mengatakan: gaktek, tidak gaul, tidak PD, dan malu jika tidak punya, berarti menunjukkan bahwa ada orang lain yang melihat mereka. Hal ini berarti pemustaka *digital natives* memiliki kepentingan dan tujuan sosial kultural tersendiri. Pemustaka *digital natives* menggunakan gawai adalah lebih karena nilai simbol (*sign value*) dan bukan karena nilai guna (*use value*).

Dengan demikian, yang namanya *smartphone*, *earphone*, *headset*,

tongsis, dan *charger* menjadi bawaan wajib manakala ke ruang perpustakaan. Berdasarkan fakta empiris tersebut, berarti bahwa aktivitas pemustaka *digital natives* saat berkunjung ke ruang Perpustakaan UGM sambil membawa gawai dan perangkat lainnya, menjadi sebuah penanda kalau mereka bergaya hidup modern. Hal ini bisa diartikan juga bahwa alasan pemustaka *digital natives* mengkonsumsi gawai saat di ruang perpustakaan adalah lebih karena agar bisa diterima di kalangan pemustaka yang sama-sama pemustaka *digital natives*. Hal ini sebagaimana (Bourdieu, 1984: 66) samapiakan bahwa seseorang dapat melihat bagaimana cara memanfaatkan benda-benda simbolik terutama yang dianggap sebagai atribut-atribut keunggulan, sebagai salah satu tanda-tanda utama dari kelas yang merupakan senjata ideal dalam strategi-strategi pembedaan.

Dalam hal ini, habitus berperan penting dalam tindakan konsumsi maupun pilihan pemustaka *digital natives* dalam mengkonsumsi gawai di ruang Perpustakaan UGM. Habitus menjadi sebuah wadah dimana individu mengalami beragam proses sosial sehingga memunculkan pemaknaan. Hal ini sebagaimana konsep Bourdieu bahwa habitus menyarankan apa yang harus dipikirkan dan tindakan yang harus dipilih berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Habitus menurut Bourdieu (1984: 72) menjadi disposisi yang memungkinkan seseorang mencapai apa yang dipandang sebagai kebutuhannya. Dengan demikian, konsumsi gawai menjadi strategi gaya hidup modern yang secara sadar dipilih pemustaka *digital natives* untuk menentukan status sosialnya, sehingga dalam prosesnya, status pemustaka *digital natives* akan dikonstruksi melalui gawai yang mereka gunakan. Kapital simbolik bisa diperoleh jika pemustaka *digital natives* memiliki habitus seperti *multitasking*, selalu membawa gawai, maupun selalu terkoneksi. Dalam pandangan Bourdieu, relasi sosial setiap individu memiliki struktur yang menentukan posisinya di dalam relasi tersebut. Artinya bahwa keberadaan individu dalam sebuah arena merupakan sebuah perjuangan mendistribusikan segala kapital yang mereka miliki untuk mempertahankan posisi atau kedudukannya dalam relasi sosial tersebut.

Pemustaka *digital natives* membeli gawai (misalnya *smartphone*) dan menggunakannya di ruang Perpustakaan UGM, menegaskan adanya unsur kapital ekonomi yang mereka miliki. Hal ini sekaligus menjadi pertanda bahwa pemustaka *digital natives* tersebut juga mendapatkan kapital simbolik. Sementara itu, pemustaka lainnya bisa bertambah kapital sosialnya melalui jaringan hubungan sebagai sumber daya untuk penentuan kedudukan sosialnya. Hal ini karena mereka juga ikut-ikutan temannya membeli gawai dan kemudian menggunakannya saat berada di ruang Perpustakaan UGM.

Praktik sosial yang dilakukan pemustaka *digital natives* di ruang Perpustakaan UGM berdasarkan keputusan tindakan individu sebagai “agensi” dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal, seperti adanya interaksi dan pengaruh lingkungan, pemustaka sepergaulan, maupun pola asuh dalam keluarga dalam konteks ranah (*field*). Sementara itu, faktor internal dalam diri agensi pemustaka *digital natives* tersebut adalah modal dan habitus. Habitus tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sebagai sebuah arena pertarungan dimana terjadi kompetisi berbagai jenis modal. Modal yang dimiliki seorang pemustaka *digital natives* akan menentukan posisinya dalam struktur ranah dan kekuasaan yang dimilikinya. Istilahnya Bourdieu (1984) bahwa “*capital is a social relation*”. Posisi pemustaka *digital natives* sebagai agen di dalam lingkungan ditentukan oleh jumlah dan bobot relatif dari modal yang mereka miliki. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ruang-ruang yang ada di Perpustakaan UGM dapat diproduksi sesuai gaya belajar (*learning style*) pemustaka *digital natives* yang *multitasking*.

Pemustaka *digital natives* merasakan kenyamanan proses belajar di ruang perpustakaan dengan difasilitasi oleh teknologi informasi. Hal ini karena kehidupan *digital natives* tidak terpisahkan dari teknologi digital, sehingga gaya belajar generasi ini selalu menginginkan dengan media baru teknologi berbasis *online*. Namun komunikasi via *online* ternyata tidak cukup bagi mereka, buktinya ada penuturan informan yang sering membuat janji ketemu secara fisik dengan teman-temannya di ruang Perpustakaan UGM untuk sekedar mengobrol. Kegiatan gratis yang diselenggarakan oleh Perpustakaan UGM menunjukkan adanya sisi keuntungan yang diperolehnya ketika ke perpustakaan. Penggunaan ruang Perpustakaan UGM untuk kegiatan lain, misalnya disewakan untuk kegiatan seminar dan kegiatan lainnya menunjukkan ketidakkonsistenan dalam penggunaan ruang. Padahal secara konsep ruang perpustakaan tidaklah seperti itu, sehingga hal ini menunjukkan adanya paradoks pemakaian ruang Perpustakaan UGM.

Ada aspek munculnya dinamisasi pergeseran sebuah ruang perpustakaan yang semakin cair. Artinya bahwa ruang Perpustakaan UGM menjadi sebuah produk kultural ketika ruang perpustakaan menjadi bagian dari praktik sosial pemustaka *digital natives*. Seperti yang dikemukakan oleh Du Gay, *et. al.* (1997: 2) bahwa “*all social practices are meaningful practices. they are all fundamentally cultural.*” Makna memberi panduan untuk memahami dan menjalani praktik sosial sehingga semua praktik sosial yang dilakukan akan memiliki makna. Melalui makna yang diproduksi secara sosial itulah kultur penggunaan ruang Perpustakaan UGM oleh para pelaku bisa terbentuk.

Temuan penelitian bahwa ruang Perpustakaan UGM juga sebagai ruang untuk “membangun distingsi”, yang dalam hal ini dapat peneliti dikategorikan dalam 2 (dua) hal. *Pertama*, distingsi antarorang yang datang dan tidak datang ke Perpustakaan UGM (hubungannya sebagai mahasiswa). *Kedua*, distingsi dengan sesama pengunjung (*visitor*), yang dalam hal ini disebut dengan pemakai perpustakaan (pemustaka). Selain itu, distingsi dari hasil penelitian ini terkait dengan distingsi konsumsi material dan distingsi praktik beragama.

Distingsi menurut Bourdieu (1984: 468) terkait dengan habitus kelas, yaitu pengetahuan praktis yang diperoleh sebagai hasil dari pembagian obyektif ke dalam kelas sosial itu sendiri. Pada titik ini konsep distingsi Bourdieu dalam faktanya juga dapat berlaku pada praktik membedakan diri terhadap sesama pengunjung Perpustakaan UGM. Ketika pemustaka *digital natives* sama-sama menggunakan gawai di ruang Perpustakaan UGM, maka dalam kondisi ini mereka bisa berbagi makna yang sama dan memiliki identitas yang sama sebagai satu kelompok pemustaka *digital natives* yang menggunakan gawai. Dengan demikian, pemustaka *digital natives* dapat masuk pada struktur sosial yang sama, sehingga akan memberikan peluang yang sama bagi pemustaka *digital natives* untuk mengkonsumsi gawai dan gaya hidup yang sama. Pada titik ini berarti kelompok pemustaka *digital natives* yang menggunakan gawai saat di ruang Perpustakaan UGM membangun distingsi tersendiri dengan kelompok pemustaka lainnya yang tidak menggunakan gawai.

Dari praktik konsumsi gawai yang dilakukan oleh informan penelitian ini, maka bisa dikatakan kalau pemustaka *digital natives* mendapatkan kapital simbolik dan kapital sosial sebagai keuntungan atau profit. Dengan mendapatkan kapital tersebut, kemudian juga tindakan mereka dalam mengkonsumsi gawai di ruang perpustakaan, maka mereka akan memperoleh “*distingsi sosial*” dengan sesama pengunjung di ruang Perpustakaan UGM. Bourdieu (1986: 243), menjelaskan bahwa modal simbolik (*symbolic capital*) merupakan sumber kekuasaan yang krusial. Modal simbolik merupakan modal yang dipandang melalui skema klasifikasi yang ditanamkan secara sosial.

Bourdieu (1984: 170) mengatakan bahwa “*The habitus is not only a structuring structure, which organizes practices and the perception of practices, but also a structured structure...*”. Dalam hal ini, habitus menjadi sebuah struktur kognitif yang menjembatani antara pemustaka *digital natives* dengan realitas sosial di sekitarnya. Jadi habitus bukanlah

merupakan hasil dari kehendak bebas atau ditentukan oleh struktur, namun diciptakan oleh semacam interaksi antarwaktu. Individu (dalam konteks ini pemustaka *digital natives*) dengan habitusnya berhubungan dengan yang lain dan berbagai realitas sosial yang menghasilkan tindakan sesuai dengan ranah dan modal yang dimilikinya di dalam ruang Perpustakaan UGM.

Upaya yang dilakukan seperti kreatifitas pemustaka *digital natives* saat berada di ruang perpustakaan. Kebebasan kreatif merupakan hasil dari pembatasan struktur-struktur, sehingga habitus menjadi sumber penggerak tindakan, pemikiran, dan representasi. Pemustaka *digital natives* juga membangun distingsi terkait dengan kebutuhan spiritual, karena selama mengkonsumsi ruang Perpustakaan UGM selalu bisa menjaga sholat berjamaah. Dalam konteks ini mereka membangun identitas, yaitu membangun distingsi untuk memperkuat identitas religiusitasnya.

Ruang *Community Hub* Untuk Membentuk Identitas Kolektif Pemustaka *Digital Natives*

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa ruang Perpustakaan UGM juga sebagai “*community hub*” artinya sebagai tempat untuk bersosialisasi dan bertemu fisik dengan pemustaka lain yang berasal dari UGM maupun luar UGM. Fakta empiris yang menarik bahwa pemustaka *digital natives* tidak beraktivitas sendiri namun cenderung berkelompok dan berdiskusi di ruang Perpustakaan UGM. Praktik sosial yang demikian menjadi paradoks, karena dalam era *online* yang bisa interkoneksi di dalam kesendirian, sehingga mahasiswa tidak harus datang secara fisik ke ruang Perpustakaan UGM ketika membutuhkan informasi, namun dalam kenyataannya mereka justru senang bertemu fisik di ruang Perpustakaan UGM. Dampaknya ruang-ruang di Perpustakaan UGM selalu penuh dikunjungi oleh pemustaka. Artinya ada perubahan konsep yang dibayangkan oleh pembuat ruang perpustakaan, dari yang sebelumnya untuk belajar serta meminjam atau mengembalikan buku saja, tetapi sekarang lebih digunakan atau dikonsumsi untuk aktivitas lainnya. Dalam hal ini misalnya untuk diskusi maupun hanya sekedar janji ketemu untuk mengobrol, sehingga perilaku menggeser kursi dari meja lain menjadi potret keseharian dalam aktivitas mereka ketika berdiskusi di ruang Perpustakaan UGM tersebut.

Dalam praktik sosialnya, pemustaka *digital natives* menggunakan ruang Perpustakaan UGM sebagai tempat untuk bertemu fisik. Alasannya karena keberadaan tempat publik lainnya (seperti halnya cafe dan restoran) adalah berorientasi pada kepentingan kapital, sementara jika di ruang Perpustakaan UGM semua fasilitas gratis. Faktor sosial yang membuat

ruang Perpustakaan UGM sebagai tempat yang menyenangkan pemustaka *digital natives* dan membuatnya menarik, yaitu karena pemustaka *digital natives* juga dapat berafiliasi dan membangun jejaring dengan pemustaka lainnya. Hal ini untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi dengan orang lain. Senada dengan pandangan Lefebvre (1991) bahwa memahami manusia sebagai makhluk sosial, mampu memproduksi kehidupannya, kemudian dengan kesadaran sendiri membentuk dunianya sendiri (konsepsi ruang sosial). Hal ini melahirkan konsepsi ruang, baik secara nyata (*absolute space*) maupun abstrak (*abstract space*) dengan manusia sebagai subyek pembentuknya. Dalam konteks ini, artinya bahwa ruang Perpustakaan UGM sebagai ruang *community hub* sangat memungkinkan bagi pemustaka *digital natives* (sebagai makhluk sosial) untuk melakukan aktivitas serta berinteraksi dengan sesama pemustaka *digital natives* maupun dengan pemustaka lainnya yang tidak tergolong pemustaka *digital natives*.

Praktik sosial terjadi karena pemustaka *digital natives* merasa bahwa ruang Perpustakaan UGM adalah ruang publik yang cair sehingga mereka mempunyai kebebasan dalam menggunakan ruang tersebut. Jika kembali pada Lefebvre (1991) bahwa hal itu akan terjadi jika ada kekuasaan yang beroperasi melalui spasialisasi dominan yang telah berhasil menemukan logika umum untuk diterjemahkan ke dalam berbagai wacana kepentingan. Dalam praktik spasial ini, pemaknaan atas ruang terbentuk dalam bentuk relasinya dengan kepentingan pemustaka *digital natives*. Dengan demikian, ruang Perpustakaan UGM yang semula dimaknai sebagai tempat konkrit untuk meminjam dan mengembalikan buku, menjadi bergeser menjadi tempat yang bisa untuk berdiskusi dan bertemu teman dengan beragam tujuan maupun kepentingan.

Ruang diproduksi secara sosial dan terbentuk oleh manusia dan kegiatan di dalamnya. Ruang Perpustakaan UGM bisa disebut sebagai ruang sosial yang terbentuk sebagai luaran dari proses produksi atau kreasi sosial pemustaka *digital natives* yang bersifat kolektif. Dengan demikian, ruang Perpustakaan UGM berkembang dan mengalami proses transformasi sesuai dengan perubahan kebutuhan dari generasi pemustaka *digital natives*. Lefebvre (1991) menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan berperan untuk memberi jalan agar dapat memaknai lingkungannya sebagai ruang. Praktik spasial berisi berbagai jaringan interaksi, komunikasi serta berbagai proses produksi dan pertukaran dalam masyarakat yang tumbuh dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tataran ini, pemustaka *digital natives* berusaha untuk mengafirmasi, meneguhkan identitas dan perbedaannya, kemudian juga merasakan adanya “kenikmatan” melalui tindakan mengkonsumsi tanda secara bersama-sama.

Mereka cenderung merasakan kepercayaan ketika berkomunikasi dengan orang lain yang budayanya ada kesamaan. Dalam hal ini, cara mengkonsumsi ruang Perpustakaan UGM dapat menunjukkan adanya habitus pemustaka *digital natives*, karena menggambarkan serangkaian kecenderungan yang mendorongnya untuk bereaksi dengan cara tertentu. Sebagaimana konsep Bourdieu (1994: 9) bahwa habitus sebagai struktur mental atau kognitif yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan sosialnya yang diterjemahkan menjadi suatu kemampuan yang kelihatannya alamiah dalam lingkungan sosial tertentu. Hal ini karena dalam satu komunitas pemustaka *digital natives* akan memiliki ikatan saling bersesuaian, menduduki posisi yang sama dalam dunia sosial, memiliki kebiasaan yang sama, serta membedakan mereka dengan pemustaka lain di luar mereka. Dengan demikian, memunculkan identitas atau citra-diri reflektif yang dikonstruksi, dialami, dan dikomunikasikan oleh pemustaka *digital natives* dalam proses interaksi sosial. Pergaulan pemustaka *digital natives* yang terhubung dalam kelompok belajar menunjukkan adanya kesamaan latar belakang sosial budaya dan nilai-nilai yang ada dalam komunitas, sehingga tercipta kebiasaan yang hampir serupa, sama-sama senang ke Perpustakaan UGM dan sama-sama menggunakan gawai.

Pemustaka *digital natives* juga membangun identitas untuk menggabungkan persoalan teknologi yang lekat dengan ciri khasnya (tidak bisa lepas dengan gawai) dengan aspek religious. Mereka ingin menunjukkan bahwa mereka “berbeda” dengan pengunjung yang lain, karena mereka rajin ke Perpustakaan UGM, mereka juga *digital natives*, kemudian mereka juga membangun identitas kelompok yang mengedepankan aspek religiousitas. Hal ini misalnya ruang Perpustakaan UGM khususnya Lt.3 ruang diskusi, dihidupinya dengan aktivitas yang berbeda, yaitu ngaji bersama, membahas tema kajian tertentu dan hafalan surat serta hadist pilihan. Padahal secara representasi ruang bahwa ruang diskusi Lt.3 tidak diseting untuk aktivitas ngaji bareng. Dalam tataran ini, terkait bahasan ruang diskusi di Lt.3 dan ruang selasar perpustakaan, jika bertolak dari perspektif Lefebvre (1991), maka dapat dikatakan bahwa terbentuknya ruang-ruang tersebut tidak bisa dilepaskan dari “realitas sosial” konseptor ruang perpustakaan.

Bahasan “ruang komunal” terkait dengan adanya kesesuaian antara praktik spasial dan ruang representasi yang dilakukan oleh pemustaka *digital natives* dengan representasi ruangnya. Dalam konteks ini, ruang-ruang di Perpustakaan UGM bisa saya katakan menjadi salah satu alternatif ideal yang mempertemukan para pemustaka *digital natives* secara inklusif dalam melakukan aktivitasnya dalam keseharian. Dari hasil pengamatan di lapangan, saya melihat bahwa mereka secara praktik spasial senang

berkelompok dan seolah-olah membatasi dengan kelompok lainnya. Hal ini karena memang juga didukung oleh disain ruangan (di ruang diskusi Lt. 3) yang memang dikondisikan dan dibuat sekat-sekat, sehingga terkesan inklusif di setiap masing-masing kelompok pemustaka yang menggunakan ruang tersebut. Artinya memang secara representasi ruang sudah dikondisikan seperti itu.

Dengan demikian, pengalaman (*live-experienced*) atas ruang Perpustakaan UGM dan beragam praktik konsumsi yang dilakukan oleh pemustaka digital natives dalam menghidupi ruang, menunjukkan jika ruang memiliki pemaknaan yang beragam (*diversity*). Dalam kenyataannya pemustaka *digital natives* menghidupi ruang-ruang perpustakaan dengan beragam cara. Pada titik ini, ruang Perpustakaan UGM menjadi ruang representasi bagi pemustaka *digital natives* karena menunjukkan bahwa ruang perpustakaan yang secara normatif awalnya hanya disesain sebagai hanya tempat belajar untuk mengerjakan kepentingan yang berhubungan dengan akademik, tempat untuk sirkulasi meminjam dan mengembalikan buku, maupun ruang belajar, namun menjadi “berwajah lain” ketika pemustaka *digital natives* memanipulasinya secara berbeda dalam praktik ruang mereka.

Meta Teori Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan ketiga konsep teori dari Lefebvre, Ritzer, dan Bourdieu. Dari deskripsi fakta empiris yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa apa yang dilakukan oleh pemustaka *digital natives* adalah terjebak dalam logika kapitalis. Selanjutnya ada kebebasan (*freedom*) yang ditawarkan karena persoalan digital, namun semuanya difasilitasi oleh kepentingan-kepentingan neolib yang masuk ke dalam Perpustakaan UGM. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik pada temuan besar bahwa pemustaka *digital natives* sedang prihatin dan meratapi atas apa yang dilakukan oleh pihak Perpustakaan UGM dalam mengakomodir kepentingan kapital.

Pada saat pemustaka *digital natives* masuk di ruang Perpustakaan UGM, mereka juga membangun distingsi, sehingga gaya hidup mereka juga difasilitasi oleh kepentingan neolib. Perpustakaan yang dalam konteks digital bisa ditentang kemana-mana dengan gawai pemustaka *digital natives*, namun kenyataannya mereka tetap mengkonsumsi secara fisik di ruang Perpustakaan UGM. Logika pemustaka *digital natives* adalah agar bisa menggunakan *wifi* gratis ketika datang ke ruang Perpustakaan UGM, dan dalam hal ini mereka memiliki *agency* tersendiri. Pemustaka *digital natives* memiliki obsesi yang sangat tinggi untuk bisa selalu *connected*. Artinya tidak bisa hidup tanpa internet, sehingga *wifi* gratis bagaikan

“oksigen” bagi mereka. Selanjutnya jika dikaitkan dengan mediatisasi, maka *logic* kapital juga dipakai oleh Perpustakaan UGM. Logika media menguntungkan kapital karena berorientasi pada profit dan bersifat komersial.

Dalam praktik ruangnya, ternyata ada berbagai paksaan kepada Perpustakaan UGM yang dilakukan oleh kepentingan eksternal. Bahkan pihak Perpustakaan UGM selalu melakukan transformasi, dengan mengakomodir kepentingan pemustaka *digital natives*. Alasannya jika tidak melakukannya maka akan ditinggalkan oleh penggunanya. Dalam tataran ini, dapat ditarik abstraksinya bahwa kepentingan pemustaka *digital natives* semakin menumbangkan kepentingan produksi akademik. Artinya bukan kepentingan akademik yang dimenangkan, sehingga urusan-urusan produktivitas akademik menjadi termarginalkan. Kondisi ini justru menegaskan apa yang dikonsepkan oleh Lefebvre, bahwa produksi ruang menguntungkan kepentingan kapital.

Perpustakaan UGM dikembangkan dan diatur sedemikian rupa untuk memenuhi kepentingan pemustaka *digital natives*, namun dari hasil penelitian ternyata ditemukan adanya paksaan yang berasal dari luar. *Pertama*, persoalan internasionalisasi. Dalam hal ini Perpustakaan UGM mengakomodir kepentingan eksternal sehingga produknya adalah *corner-corner* yang muncul di dalam perpustakaan. *Kedua*, kepentingan Badan Akreditasi Nasional (BAN) PT yang mensyaratkan adanya ketersediaan berbagai fasilitas jenis ruang perpustakaan di perguruan tinggi. *Ketiga*, kepentingan kapital yang saling berkontestasi. Kepentingan yang memiliki modal besar adalah yang lebih berkuasa. *Keempat*, kepentingan standarisasi perpustakaan perguruan tinggi.

Konsep awal yang didesain sebelumnya oleh pihak konseptor Perpustakaan UGM adalah sebagai ruang akademik. Namun ternyata yang tersisa sebagai ruang akademipun juga dipakai untuk kepentingan ruang yang lain, seperti hanya mushola dan *reading cafe*. Jika saya menempatkan ketiga teori yang saya gunakan dalam penelitian ini secara meta teori, maka dapat saya jelaskan bahwa Lefebvre memungkinkan adanya dialektika dalam *triadic* yang ditawarkan, kemudian Ritzer dalam McDonaldisasi tidak memberikan ruang bagi agensi, sedangkan disisi lain konsep Bourdieu ada agensi sosial dalam ranah yang masih memungkinkan adanya dinamika kontestasi dan negosiasi.

Dalam konteks ini, jika menempatkan teorinya Bourdieu, bahwa ada arena yang dimainkan di ruang Perpustakaan UGM tersebut, yang dalam hal ini berarti ada hegemoni modal dan kapital yang bermain di dalamnya. Selanjutnya dari sisi pemustaka *digital natives*, argumentasi

yang dibangun dari penelitian ini adalah pemustaka *digital natives* yang awalnya merupakan pemakai (*user*) perpustakaan, bergeser menjadi “komoditas” yang dipakai oleh kepentingan eksternal. Pada satu sisi mereka “memakai” ruang Perpustakaan UGM, tetapi mereka juga sekaligus “dipakai” oleh kepentingan kapital. Selain itu, ada dinamika negosiasi dan resistensi serta perbedaan konteks dalam praktik sosial dan ruang representasi di Perpustakaan UGM. Artinya ada peluang dari pemakai ruang untuk melakukan dinamika negosiasi dan resistensi.

V. KESIMPULAN

Dalam membangun dan mengatur ruang perpustakaan dibangun di atas berbagai kepentingan yang saling berkontestasi. Perpustakaan telah mengharmonisasi semua kepentingan, karena konsep awalnya tidak lepas dari spirit pihak perpustakaan yang menginginkan *World Class University*, sehingga kepentingan *corporate* juga diakomodir dalam rangka internasionalisasi.

Ruang perpustakaan menjadi ruang produksi tetapi maknanya berbeda. Ruang produksi bagi konseptor ruang adalah produksi ide (akademik) untuk mendukung tri dharma perguruan tinggi, tetapi yang terjadi dalam *lived space* adalah ruang produksi dalam konteks industri (ekonomi). Pemustaka *digital natives* justru menggunakan ruang perpustakaan dan beragam fasilitas yang disediakan oleh konseptor ruang untuk kepentingan pribadi dalam konteks menggunakan transaksi yang bersifat ekonomi. Dalam praktik sosialnya, pemustaka *digital natives* memiliki *agency* tersendiri dalam mengkonsumsi ruang perpustakaan. Ruang perpustakaan sebagai ruang produktif yang dapat menghasilkan uang dan ruang untuk menghabiskan waktu luang mereka. Dalam kenyataannya ada ketidaksesuaian dari yang semula ruang perpustakaan dirancang untuk kepentingan akademik, namun pemustaka *digital natives* justru mengkonsumsinya di luar itu. Hal ini mengindikasikan bahwa ruang perpustakaan kini menjadi ruang yang bisa ditembus, artinya sebagai ruang yang menghapuskan sekat antara kerja dan non kerja.

Begitu juga dalam konteks ruang perpustakaan sebagai ruang *leisure*. Ada beberapa aktivitas ketika pemustaka *digital natives* menjadikan ruang perpustakaan menjadi ruang *leisure*. *Pertama*, untuk mendapatkan kebebasan dari tekanan sosial, lingkungan, dan domestik. *Kedua*, untuk mencari hiburan (*pleasure*) karena menggunakan ruang tidak untuk memproduksi ide tetapi untuk kesenangan yang lain. *Ketiga*, sebagai ruang katarsis, yaitu sebagai bentuk pelarian diri (*escape*) dari *space* yang tidak nyaman maupun dari berbagai struktur formal yang biasa pemustaka *digital natives* hadapi di luar ruang perpustakaan. Ketika berada di ruang

perpustakaan, justru pemustaka *digital natives* bisa melakukan negosiasi dengan aturan-aturan yang ada. Hal ini justru menjadi paradoks karena sebetulnya di perpustakaan banyak sekali aturan. Pemustaka *digital natives* justru tidak tunduk pada konseptor ruang, sehingga temuan penelitian menunjukkan bahwa ruang perpustakaan menjadi ruang yang bisa diterobos oleh pemustaka *digital natives* untuk melakukan praktik yang berbeda. Ruang perpustakaan tidak lagi menjadi ruang yang menakutkan dengan label birokrasi yang sulit, namun telah bergeser menjadi ruang publik yang dinamis dan cair.

Ruang perpustakaan juga sebagai ruang alternatif untuk mencari kebebasan bagi pemustaka *digital natives* dalam melakukan apapun yang diinginkan. Dari hasil penelitian ternyata ruang perpustakaan tidak seperti *image* yang sebelumnya berkembang atau dominan selama ini. Stereotip perpustakaan ternyata tidak ditemukan oleh pemustaka *digital natives*, sehingga ketika menghidupi ruang mereka mengambil peluang dan memanfaatkan betul ruang yang ada dengan beragam fasilitasnya. Pemustaka *digital natives* menggunakan ruang perpustakaan untuk *life style* yaitu sebagai ruang untuk menunjukkan siapa mereka. Ruang perpustakaan itu ternyata menjadi ruang *display* untuk membangun distingsi identitas dan gaya hidupnya. Distingsi yang dibangun antarmahasiswa dan sesama pemustaka dilakukan melalui perilaku yang berbeda, pilihan ruang, pilihan konsumsi minuman, kepemilikan gawai, maupun melalui aktivitas sholat dan liqo. Pemustaka *digital natives* yang rajin ke ruang perpustakaan akan membentuk distingsi tersendiri dengan mahasiswa yang jarang atau bahkan tidak pernah ke perpustakaan. Begitu juga ketika mereka berada dalam ruang perpustakaan, juga membentuk distingsi tersendiri dengan sesama pemustaka yang berada di dalam ruang perpustakaan.

Dalam konteks *life style*, ketika masuk dan berada di dalam ruang perpustakaan, para pemustaka *digital natives* cenderung men-*display* kapital-kapital yang dipunyainya. Ruang perpustakaan menjadi ruang dimana mereka bisa dilihat oleh pemustaka lain. Ruang perpustakaan sebagai *display* bahwa mereka mempunyai banyak hal. Mereka sama-sama menggunakan gawai, sehingga menunjukkan distingsi tersendiri dengan pemustaka lainnya yang tidak tergolong *digital natives*. Ciri khas yang menonjol dari perilaku pemustaka *digital natives* yang selalu membawa gawai tersebut adalah selalu terkoneksi, instan, *ICT savvy*, tidak fokus, *multitasking*, lahir pada jaman digital, berinteraksi dengan peralatan digital pada usia dini, dekat dengan teknologi digital, selalu menghubungkan ke berbagai sumber informasi *online*, serta memiliki pola pencarian informasi yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Representasi ruang menjadi dominan karena reformulasi konstruksi

ruang perpustakaan awalnya adalah mengarahkan pemustaka *digital natives*. Namun dalam konteks *lived space* justru berbeda. Dalam hal ini, kapitalisasi perpustakaan menjadi dominan untuk kepentingan internasionalisasi. Ada praktik dominasi para perancang (*planners*) dalam konsepsi ruang representasi, sehingga terbongkar kepentingan di balik perancangan ruang oleh pihak dominan dalam Perpustakaan UGM. Logika industrial juga dipakai oleh perpustakaan sehingga ada dominasi dalam hal mengatur ruang-ruang perpustakaan. Mediatisasi juga terjadi dalam konteks perpustakaan. Penerapan teknologisasi di perpustakaan memunculkan irasionalitas dan dehumanisasi sehingga mengurangi relasi sosial. Saat hidup di ruang perpustakaan, pemustaka *digital natives* cenderung lebih akrab dengan gawai dan mesin komputer daripada berinteraksi dengan pustakawan.

Selanjutnya ruang perpustakaan dalam kenyataannya juga sebagai ruang paradoks. Ada regulasi yang bias mayoritas dan ada aturan atau tata tertib yang ada di setiap ruang perpustakaan, tetapi aturan tersebut tidak ditegakkan sendiri oleh pihak perpustakaan. Dengan demikian, *lived space* (yang *subordinate*) dihidupi oleh pemustaka *digital natives*, sehingga resistensi dapat dilakukan oleh mereka. Cara bagaimana mereka mendiami ruang itu, sesuatu yang sebetulnya tidak diperbolehkan, misalnya tidak boleh memotret tapi akhirnya juga memotret. Dalam konteks ini, negosiasi pemustaka *digital natives* yang terjadi terkait dengan aturan-aturan yang ada di perpustakaan.

Dalam praktik sosial ruang perpustakaan juga merupakan ruang *community hub* untuk membentuk identitas kolektif pemustaka *digital natives*. Artinya, perpustakaan merupakan tempat untuk bersosialisasi dan bertemu fisik dengan pemustaka lain. Dalam tataran ini, yang dikonsumsi adalah ruangnya (*consuming space*). Faktor sosial yang membuat ruang perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan pemustaka *digital natives* dan membuatnya menarik, yaitu karena pemustaka *digital natives* juga dapat berafiliasi dengan pemustaka lainnya. Hal ini untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks ini, artinya bahwa ruang perpustakaan sebagai ruang *community hub* sangat memungkinkan bagi pemustaka *digital natives* untuk melakukan aktivitas serta berinteraksi dengan sesama pemustaka *digital natives* maupun dengan kelompok pemustaka lainnya yang tidak tergolong pemustaka *digital natives*.

Ruang perpustakaan yang semula dimaknai sebagai tempat untuk meminjam dan mengembalikan buku, menjadi bergeser dan bertransformasi menjadi tempat untuk berdiskusi dan bertemu teman dengan beragam tujuan maupun kepentingan. Dalam tataran ini, pemustaka *digital natives*

berusaha untuk mengafirmasi, meneguhkan identitas dan perbedaannya, kemudian juga merasakan adanya “kenikmatan” melalui tindakan mengkonsumsi tanda secara bersama-sama. Mereka cenderung merasakan kenyamanan ketika berkomunikasi dengan orang lain yang budayanya ada kesamaan. Dalam hal ini, cara mengkonsumsi ruang perpustakaan menjadi penanda kesamaan identitas. Identitas menjadi sebuah citra-diri reflektif yang dikonstruksi, dialami, dan dikomunikasikan oleh pemustaka *digital natives* dalam proses interaksi sosial. Pergaulan pemustaka *digital natives* yang terhubung dalam kelompok menunjukkan adanya kesamaan latar belakang sosial budaya dan nilai-nilai yang ada dalam komunitas, sehingga tercipta kebiasaan yang hampir serupa, sama-sama senang berada di ruang perpustakaan dan sama-sama menggunakan gawai.

Pemustaka *digital natives* juga mengkonsumsi ruang perpustakaan untuk membangun distingsi dan membangun identitas yang berbeda terkait aspek agama dengan sholat berjamaah dan mengaji bersama dengan kelompoknya. Aktivitas mengaji bareng dengan *liqoan* merupakan salah satu contoh bahwa pemustaka *digital natives* juga membangun hegemoni untuk menggabungkan persoalan teknologi yang lekat dengan ciri khasnya (tidak bisa lepas dengan gawai) dengan aspek agama. Dengan demikian ruang perpustakaan bagi pemustaka *digital natives* juga dimaknai sebagai ruang komunal bagi kelompoknya.

Dari hasil analisis pada penelitian saya, ada hal yang tidak dilihat oleh Lefebvre waktu itu. Lefebvre dahulu belum berbicara dalam konteks digital seperti saat ini sehingga belum mampu mengungkap dan belum mengulas dalam konteks digital pada konsep triadiknya. Dari hasil kajian saya, bahwa dalam era digital saat ini sangat memungkinkan sekali adanya kolaborasi antara pihak konseptor (representasi ruang) dengan pemakainya (dalam konteks ini pemustaka *digital natives*). Dari hasil penelitian ini, bahwa antara pihak konseptor ruang perpustakaan dan *user* sangat interaktif dalam berkomunikasi. Hal ini nampak dari pihak manajemen Perpustakaan UGM yang selalu bertransformasi mendesain ruang dengan mengakomodir kebutuhan dan keinginan pemustaka *digital natives* yang dilayaninya. Dalam praktik sosialnya, pihak konseptor menyediakan formulir saran yang disampaikan melalui “survei kepuasan konsumen” yang bisa diisi pemustaka sewaktu-waktu melalui *online*. Pada tataran ini ada umpan balik ketika berkomunikasi menyampaikan saran atau usulan. Selain itu, ada dinamika negosiasi dan resistensi dalam praktik sosial dan ruang representasi di Perpustakaan UGM. Konsep Lefebvre adalah trialektik dalam triadik dan representasi ruang menjadi dominan. Dari kajian saya ada peluang-peluang dari pemustaka *digital natives* sebagai *user* untuk melakukan dinamika negosiasi dan resistensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bourdieu, P. (1984a). *Consumption as Social Distinction, a Social Critique of Judgement Taste*. London: Routledge.
- Bourdieu, P. (1984b). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Translated by Richard Nice. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Cambridge: Polity.
- Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason*. Stanford, Calif: Stanford University Press.
- Bourdieu, P. (2010). *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Bourdieu, P. (2014). *Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Du Gay, et. al. (1997). *Doing Cultural Studies, The Story of The Sony Walkman*. London: The Open University and Sage Publication.
- Elden, S. (2004). *Understanding Henri Lefebvre*. Continuum: London dan New York.
- Goonewardena, K., et. al. (2008). *Space, Difference, Everyday Life: Reading Henry Lefebvre*. Routledge: New York dan London.
- Jenkins, Richard. 2010. *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Translated by Donald Nicholson-Smith. USA: Blackwell Publishing.
- Merrifield, A. (2000). Henri Lefebvre A Socialist in Space. Dalam *Thinking Space*. Edited ny Mike Crang and Nigel Thrift. London and New York: Routledge.
- Merrifield, A. (2006). *Henri Lefebvre: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Prensky, M. (2001a). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5), October, 1-6.
- Prensky, M. (2001b). *Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?*. *On the Horizon*, 9(6), December, 1-6.
- Prensky, M. (2005). *Listen to The Natives. Educational Leadership*, 63(4), 8-13.
- Ritzer, G. (2013). *McDonaldisasi Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Schmid, C. (2008). Henri Lefebvre's Theory of The Production of Space: Towards a three-dimensional dialectic. *Space Difference Everyday Life: Reading Henri Lefebvre*. Editor Goonewardena, Kanisha, et. al. New York dan London: Routledge.

Standar Nasional Indonesia (SNI) 7330: 2009 Perpustakaan Perguruan Tinggi.

Standards for Libraries in Higher Education. Dalam <http://www.ala.org/acrl/standards/standardslibraries>.

Udasmoro, W. (2015). Jalanan Yogyakarta: Kekuasaan, Modal dan Politik Ruang. Dalam Aprinus Salam dkk, *Membongkar Yogya*. Yogyakarta: PSK UGM & Gambang Buku Budaya.

UGM. (2017). *Laporan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada*. Disampaikan pada Acara Peringatan HUT ke-67 Perpustakaan UGM, 1 Maret.

BIOGRAFI PENULIS

Dr. Endang Fatmawati, M.Si., M.A. menyelesaikan S3 di KBM UGM pada bulan November 2018 dengan konsentrasi riset bidang Perpustakaan. Selain aktif mengajar sebagai Dosen LB dan Praktisi di UNDIP, juga menjabat amanah sebagai Kepala Perpustakaan FEB UNDIP dari tahun 2005 sampai dengan sekarang. Selain senang berbagi pengalaman kepenulisan, juga aktif dalam kegiatan penelitian/kajian, memberikan pelatihan, sebagai tutor, instruktur Diklat, maupun sebagai nara sumber beragam temu ilmiah kepuustakawanan. Kontak silaturahmi ke *eenfat@yahoo.com*.